

情報



Las **Técnicas Básicas** son un conjunto de técnicas fundamentales que todo ninja domina.

Acciones

Pasar acción: El usuario no hace uso de su acción en ese momento. Permite colaborar posteriormente en técnicas o realizar contraataques/anticipaciones (a revisar). Esto no permite tener turno luego, solo colaborar, contraatacar o anticipar.

Pasar turno: El usuario finaliza su ronda por completo. Únicamente podrá realizar acciones defensivas.

Aprendizaje

- ❖ Todo jugador adquiere automáticamente las técnicas de este documento.

術



Kougeki (攻撃, Ataque)

Rango: Usuario

Alcance: Alcance 1

Tipo: Taijutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Kougeki es un Taijutsu básico donde, utilizando cualquier parte del cuerpo, se asesta un golpe contra el oponente.

Efectos: Daña **TAI * 50**. Añadiendo **5 CH** es posible dañar **TAI * 80**.

術



Buki Kougeki (武器 攻撃, Ataque con Arma)

Rango: Usuario

Alcance: Alcance 1

Tipo: Bujutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Buki Kougeki es un Bukijutsu básico donde, utilizando un arma empuñada, se asesta un golpe contra el oponente.

Efectos: Daña TAI * 50 + Daño Arma.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse */ en vez del nombre **Buki Kougeki**.
- ❖ Requiere un arma equipada.

術



Tōteki (投擲, Lanzamiento)

Rango: Usuario

Alcance: Variable

Tipo: Shurikenjutsu (Ofensivo)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Tōteki es un Shurikenjutsu básico donde se lanza un arma arrojadiza o el arma empuñada contra el oponente.

Efectos: Daña **TAI * 50 + Daño Arma**. Añadiendo **5 CH** es posible aumentar **+1** el Alcance.

Notas:

- ❖ Si el arma lanzada posee **Daño Arma igual a 0** el coste pasa a ser de **0 CH**.
- ❖ Si un arma equipada es lanzada, como por ejemplo una katana, esta se lanza a **Alcance 4** y se considera desequipada automáticamente y que se encuentra en la casilla de impacto.

術



Chakra Nagashi (チャクラ流し, Flujo de Chakra)

Rango: D
Alcance: Usuario
Tipo: Ninjutsu (Suplementario)
Sellos: No
Chakra: 1 CH
CD: 0 Rondas
Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Chakra Nagashi es un Ninjutsu básico donde se canaliza el chakra a través de un arma, incrementando sus propiedades en base a la naturaleza elemental aplicada.

Efectos: Según la naturaleza elemental añade uno de los siguientes efectos a un arma:

- ❖ **Katon:** Provoca daño indirecto por **quemadura** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.
- ❖ **Fūton:** Provoca daño indirecto por **hemorragia** del **10% [x0.1]**, del daño causado, durante **2 acciones**.
- ❖ **Raiton:** Reduce un **10% [x0.9]** defensas y resistencias de hasta **Rango B**.
- ❖ **Doton:** Aumenta un **10% [x1.1]** las técnicas de tipo **Bukijutsu (Defensivo)**.
- ❖ **Suiton:** Reduce en **-1 VEL** al oponente durante la ronda actual y la siguiente. Recibir de nuevo este efecto durante la duración del mismo renueva su duración y acumula el efecto (**Máximo -2 VEL**).

Notas:

- ❖ **No consume acción.** Debe utilizarse al momento de realizar la acción.
- ❖ Puede utilizarse ***CN [Elemento]** en vez del nombre **Chakra Nagashi [Elemento]**.
- ❖ Requiere tener un arma equipada o utilizar un arma arrojada. Tras utilizarse en un arma equipada se considera uso de **chakra constante**, pudiendo desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción. **Mínimo 1 acción** activada.
- ❖ No es compatible con técnicas que otorguen propiedades al arma (por ejemplo, *Chidorigatana*) u objetos (por ejemplo, un veneno). Utilizar una mejora anula la anterior.

術



Bougyo (防御, Defensa)

Rango: Usuario

Alcance: Usuario

Tipo: Taijutsu (Defensivo)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Bougyo es un Taijutsu básico donde se bloquea un ataque del oponente mediante el uso de una o varias extremidades.

Efectos: Defensa interna de **TAI * 50**. Añadiendo **5 CH** es posible defender **TAI * 80**.

術



Buki Bougyo (武器 防御, Defensa con Arma)

Rango: Usuario

Alcance: Usuario

Tipo: Bujutsu (Defensivo)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Buki Bougyo es un Bukijutsu básico donde mediante un arma empuñada se bloquea el ataque del oponente.

Efectos: Defensa interna de $TAI * 50 + \text{Daño Arma}$. Añadiendo 5 CH es posible defender $TAI * 80 + \text{Daño Arma}$.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse *// en vez del nombre **Buki Bougyo**.
- ❖ Requiere un arma equipada.

術



Sōbi/Kaijo (装備/解除, Equipar/Desequipar Arma)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Bukijutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Sōbi/Kaijo permite empuñar o desempuñar un arma.

Efectos: Permite equipar/desequipar un arma.

- ❖ Una vez por ronda, es posible intercambiar un arma por otra.
- ❖ Permite equipar armas del suelo, siempre que estas se encuentren en el **Área 1 (Usuario)**.

Notas:

- ❖ No consume acción.
- ❖ Puede utilizarse ***Equipar/Desequipar** en vez del nombre **Sōbi/Kaijo**.
- ❖ Únicamente es posible equipar armas del suelo que pertenezcan al usuario.

術



Kaihi (回避, Evasión)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Taijutsu (Evasión)

Sellos: No

Chakra: 20 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Kaihi es un Taijutsu básico donde se realiza un desplazamiento para evadir un ataque del oponente.

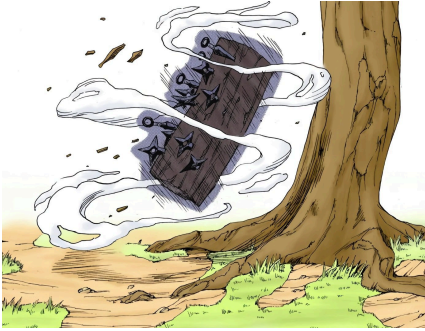
Efectos: Permite **evadir** una acción del oponente.

- ❖ Se considera la **VR** del usuario al reaccionar.
- ❖ Se reduce **-1 VEL** por cada casilla desplazada.

Notas:

- ❖ Requiere poder desplazarse.
- ❖ La **VEL** utilizada se pierde durante el resto del combate (prioridad de empezar ronda y desplazamiento). La reducción no afecta al stat **AGI** para el uso de técnicas.
- ❖ Cada uso de esta técnica añade **+1 Ronda de CD** (Máximo 10 Rondas de CD).

術



Kowarimi no Jutsu (変わり身の術, Técnica de Reemplazo de Cuerpo)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Ninjutsu (Evasión)

Sellos: No

Chakra: 40 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

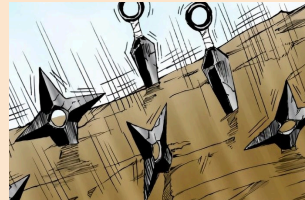
Kowarimi no Jutsu es un Ninjutsu básico que intercambia la posición del usuario con un objeto cercano antes de ser dañado.

Efecto: Permite **evadir** una acción del oponente **desplazando al usuario 2 casillas** de la casilla de impacto.

- ❖ Aumenta **+1 VR** del usuario al reaccionar.
- ❖ Desplazarse más de 2 casillas reduce **-1 VEL** por cada casilla adicional [Ver notas de *Kaihi*(Evasión)].

Notas:

- ❖ **1 uso** por combate.
- ❖ Requiere poder desplazarse. Puede utilizarse en cualquier posición del jugador.
- ❖ El usuario **no puede acercarse** (reducir las casillas de distancia) al oponente mediante esta técnica.
- ❖ Las **2 primeras casillas** ignoran trampas colocadas en el terreno y modificaciones del terreno, excepto si se especifica lo contrario.



術



Tobu (武器, Saltar)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Taijutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 5 CH

CD: Variable

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Tobu es un Taijutsu básico donde mediante un salto es posible mejorar una evasión o alcanzar lugares más altos.

Efecto 1 - Suplementario: Permite utilizarse junto a una técnica. Durante la ejecución de la técnica el usuario se considera en **posición alzada**. **1 Ronda de CD**.

Efecto 2 - Suplementario: Permite desplazarse **AGI casillas** sin mantener contacto con la superficie.

- ❖ Las casillas desplazadas ignoran trampas colocadas en el terreno y modificaciones del terreno.
- ❖ Consume **5 CH** adicionales. **2 Rondas de CD**.

Notas:

- ❖ Ningún uso consume acción.
- ❖ Requiere poder desplazarse.

術



Shunshin no Jutsu (瞬身の術, Destello Corporal)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: Variable

CD: Variable

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Shunshin no Jutsu es un Ninjutsu básico que permite desplazarse a una mayor velocidad en función del chakra utilizado.

Efecto 1 - Suplementario: Desplaza al usuario 3 casillas.

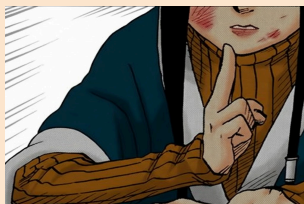
- ❖ 2 Rondas de CD.
- ❖ Consume **20 CH**.

Efecto 2 - Suplementario: Permite utilizarse junto a Kaihi.

- ❖ 1 Ronda de CD.
- ❖ Consume **15 CH por casilla** desplazada sin reducir la **VEL** (Máximo 2 casillas). Las casillas adicionales restan **VEL** de forma normal.

Notas:

- ❖ Ningún uso consume acción.
- ❖ Requiere poder desplazarse.
- ❖ El desplazamiento debe realizarse en una única dirección. No es posible avanzar y retroceder.
- ❖ Es posible utilizar esta habilidad aunque el usuario posea **1 VEL**.



術



Kinobori no Waza (木登り修業, Trepador Árboles)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 1 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Kinobori no Waza es un Ninjutsu básico que permite caminar por cualquier superficie sólida al concentrar chakra en las plantas de los pies.

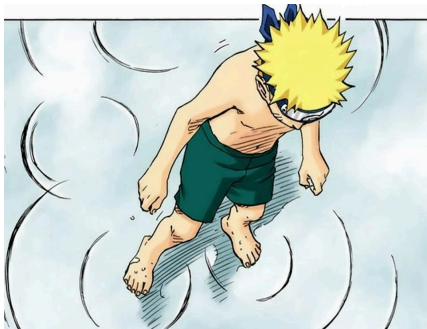
Efectos: Permite adquirir **posición alzada** tras utilizarse en un obstáculo, una invocación/acompañante de tamaño mediano o un furni sólido (pared, árbol, etc) que supere el tamaño del keko.

- ❖ Consume **1 CH por casilla** desplazada.

Notas:

- ❖ No consume acción.
- ❖ Se considera uso de **chakra constante**, pudiendo desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción.

術



Suimen Hokou no Waza (水面歩行の業, Caminar sobre el Agua)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Ninjutsu (Suplementario)

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Suimen Hokou no Waza es un Ninjutsu básico que permite caminar por cualquier superficie líquida al concentrar chakra en las plantas de los pies.

Efecto: Permite **desplazarse** por un furni líquido (mar, río, etc) que simule agua o tras la modificación de terreno **Inundación**.

- ❖ Consume **1 CH por casilla** desplazada.

Notas:

- ❖ No consume acción.
- ❖ Se considera uso de **chakra constante**, pudiendo desactivarse en cualquier momento sin consumo de acción.

術



Tachifusagaru (立塞がる, Interponerse)

Rango: Usuario

Alcance: Usuario

Tipo: Taijutsu (Defensivo)

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Tachifusagaru es un Taijutsu básico donde el usuario bloquea mediante su cuerpo un ataque dirigido a un aliado.

Efectos: El usuario pasa a ser el objetivo del ataque del oponente en lugar de un aliado.

- ❖ Requiere poder reaccionar a la **VR** de la técnica del oponente.
- ❖ Permite desplazarse la **VEL** restante de la ronda hasta la **casilla frontal** de un aliado.
- ❖ Permite utilizar una **defensa interna** [Por ejemplo, *Bougyo (Defensa)*].
- ❖ En caso de caer derrotado, el daño restante se reduce a 0.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Interponerse** en vez del nombre **Tachifusagaru**.
- ❖ Una vez por ronda.
- ❖ Interponerse a un efecto producido en área o que afecte a múltiples objetivos supone recibir el doble de daño.

術



Kanchi Kyōyū (感知共有, Compartir Detección)

Rango: D

Alcance: Área 4 (Usuario)

Tipo: Defensivo/Suplementario

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Kanchi Kyōyū permite comunicar la información sensorial a los aliados mediante la voz.

Efectos: Permite compartir la **DET** del usuario con el bando aliado para la próxima acción. Únicamente es posible compartir la ubicación de un oponente.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse *!!! en vez del nombre **Kanchi Kyōyū**.
- ❖ No consume acción.
- ❖ Durante una ronda puede utilizarse tantas veces como aliados se posea.

術



Heigan (閉眼, Cerrar Ojos)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Suplementario/Defensivo

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Heigan permite evitar el contacto visual contra el oponente.

Efecto 1 - Suplementario: Reduce **1 DET** y el usuario adquiere el efecto de condición **Ceguera**.

- ❖ Durante **1 acción** el usuario poseerá los ojos cerrados.
- ❖ ***Kaigan (Abrir ojos)** anula los efectos anteriores. Puede utilizarse en cualquier momento al final de la acción obligatoria.

Efecto 2 - Defensivo: Permite utilizar el **Efecto 1** como **acción defensiva**.

- ❖ Reduce un **25% [x0.75]** el **daño** ocasionado por técnicas u objetos que requieran **contacto visual**.
- ❖ Ante un Genjutsu reduce un **25% [x0.75]** el **daño directo o indirecto** ocasionado por cada punto de **diferencia** entre el stat **INT** o **GEN** del usuario y el stat **GEN** del oponente.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Cerrar/abrir ojos** en vez del nombre **Heigan/Kaigan**.
- ❖ En el **efecto 2** si el usuario posee un mayor **VR** que la técnica u objeto oponente, este es **anulado**. No anula Genjutsus.



Shaon (遮音, Tapar Oídos)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Suplementario/Defensivo

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Shaon permite anular la efectividad de Genjutsus, técnicas y objetos que utilicen el sonido.

Efecto 1 - Suplementario: Reduce **1 DET** y el usuario adquiere el efecto de condición **Sordera**.

- ❖ Durante **1 acción** el usuario poseerá los oídos tapados.
- ❖ ***Chōkaku Kaihō (Destapar oídos)** anula los efectos anteriores. Puede utilizarse en cualquier momento al final de la acción obligatoria.

Efecto 2 - Defensivo: Permite utilizar el **Efecto 1** como **acción defensiva**.

- ❖ Reduce un **25% [x0.75]** el **daño** ocasionado por técnicas u objetos que requieren ser **escuchadas**.
- ❖ Ante un Genjutsu reduce un **25% [x0.75]** el **daño directo o indirecto** ocasionado por cada punto de **diferencia** entre el stat **INT** o **GEN** del usuario y el stat **GEN** del oponente.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Tapar/Destapar oídos** en vez del nombre **Shaon/Chōkaku Kaihō**.
- ❖ Requiere utilizar ambos brazos.
- ❖ En el **efecto 2** si el usuario posee un mayor **VR** que la técnica u objeto oponente, este es **anulado**. No anula Genjutsus.

術



Sokui (止息 , Aguantar la Respiración)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Suplementario/Defensivo

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 1 Ronda

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Sokui permite anular la efectividad de Genjutsus, técnicas y objetos que requieran ser inhalados.

Efecto 1 - Suplementario: El usuario adquiere el efecto de condición **Mudez** durante 2 acciones.

- ❖ Poseer **8 EST** permite extender la duración a **3 acciones**.
- ❖ Genjutsus, técnicas y objetos que requieran ser inhalados no surten efecto.
- ❖ Durante **1 acción** el usuario aguanta la respiración.
- ❖ ***Kokyū (Respirar)** anula los efectos anteriores. Puede utilizarse en cualquier momento al final de la acción obligatoria.

Tras finalizar las acciones es posible utilizar de nuevo ***Sokui (Aguantar respiración)** sin consumir acción. Adquiere el efecto de condición **Asfixia** hasta que no vuelva a respirar.

Efecto 2 - Defensivo: Permite utilizar el **Efecto 1** como **acción defensiva**.

- ❖ Reduce un **25% [x0.75]** el **daño** ocasionado por técnicas u objetos que requieran ser **inhaladas**.
- ❖ Ante un Genjutsu reduce un **25% [x0.75]** el **daño directo o indirecto** ocasionado por cada punto de **diferencia** entre el stat **INT** o **GEN** del usuario y el stat **GEN** del oponente.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Aguantar la respiración/Respirar** en vez del nombre **Sokui/Kokyū**.
- ❖ En el **efecto 2** si el usuario posee un mayor **VR** que la técnica u objeto oponente, este es **anulado**. No anula Genjutsus.



Jishō (自傷, Autolesión)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Defensivo/Suplementario

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Jishō permite autoinflingirse daño para interrumpir Genjutsus o mantener la cordura.

Debería ser el Liberar de Genjutsu. Poder salir comiendo un poco de daño y en función de INT para poder usarlo de primeras o más tarde

Efecto 1 - Defensivo: Permite reaccionar y anular **Genjutsu Ofensivo y Suplementario**. La autolesión daña según el **Rango del Genjutsu**:

- ❖ **Rango B o inferior:** Reduce un **25% de VIT máxima**.
- ❖ **Rango A:** Reduce un **30% de VIT máxima**.
- ❖ **Rango S:** Reduce un **35% de VIT máxima**.

Efecto 2 - Suplementario: Permite utilizar el **Efecto 1** en turno propio anulando las acciones restantes.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Autolesión** en vez del nombre **Jishō**.
- ❖ Requiere estar consciente.
- ❖ Requiere cumplir los requisitos de **PER** y **REF** del **Genjutsu** o, como mínimo, si la habilidad supera en **1 PER**.
- ❖ Si la habilidad supera en **2 PER**, podrá utilizarse el comando reduciendo **10% de VIT máxima** adicional.



Genjutsu Kai (幻術解, Anulación de Genjutsu)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Evasión/Suplementario

Sellos: Sí

Chakra: 20 CH

CD: Variable

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Genjutsu Kai permite estabilizar el chakra propio y contrarrestar la perturbación producida por el chakra del oponente, permitiendo anular el Genjutsu.

Efecto 1 - Evasión: Permite **anular** un Genjutsu en cualquier momento **sin consumir acción**.

- ❖ Añade **5 CH** adicionales por cada punto de diferencia entre el stat **INT** del usuario y el stat **GEN** del oponente.
- ❖ Añade **5 CH** adicionales ante técnicas de **Rango A** y **10 CH** adicionales ante técnicas de **Rango S**, excepto si el stat **GEN** del usuario iguala al stat **GEN** del oponente.
- ❖ Por cada ronda en un Genjutsu se reduce **5 CH** el coste (Mínimo 20 CH).

Efecto 2 - Suplementario: Permite utilizar el **Efecto 1** en un **aliado** consumiendo la **acción defensiva**.

- ❖ Aumenta **+1 INT** del usuario (únicamente para anular el Genjutsu).
- ❖ Para reaccionar a un Genjutsu dirigido a un aliado, el usuario debe poseer una técnica que permita **detectar por chakra o visión de chakra** o si el aliado cae **incapacitado**.
- ❖ Si no se cumple el punto anterior, puede realizarse en cualquier momento del **turno aliado** tras pasar **1 acción del Genjutsu**.

Notas:

- ❖ Es posible realizar **sellos** con **una mano**.
- ❖ Es posible **desplazarse** tantas casillas como **VEL** se disponga para utilizar **Genjutsu Kai** sobre un **aliado**.
- ❖ Si se **anula** un **Genjutsu** en **respuesta** los **efectos secundarios** de anular un Genjutsu **no afectan** al usuario.
- ❖ Cada uso de esta técnica añade **+1 Ronda de CD** (Máximo 10 Rondas de CD).

術



Ganbaru (頑張る, Resistir)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Defensivo

Sellos: No

Chakra: Variable

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Ganbaru permite soportar una incapacitación o inhabilitación física o mental.

Permite reaccionar y anular el efecto de control **inconsciente** o **inhabilitado**. Consume **10 CH** por cada acción a anular.

Rango D/C/B: 1 uso por combate.

Rango A/S: 2 usos por combate.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Resistir** en vez del nombre **Ganbaru**.
- ❖ No puede utilizarse ante Genjutsus.
- ❖ No requiere cumplir los requisitos de **DET** y **VR** de reacción a la habilidad del oponente.
- ❖ Puede utilizarse junto a una **defensa** o una **evasión**.
- ❖ No consume acción defensiva.

術



Gōryū (合流, Unirse)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Suplementario

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Gōryū permite introducirse en un combate empezado.

Efectos: El usuario se une al bando aliado **sin acción ofensiva** hasta la siguiente ronda.

- ❖ Requiere estar, como mínimo, a **Alcance 5** del aliado.
- ❖ El aliado debe estar en igualdad o inferioridad numérica.
- ❖ Requiere pertenecer a la **misma aldea** o ser **aliado** de esta para poder unirse.
- ❖ No es posible unirse **pasados 5 minutos** del inicio del combate.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Unirse** en vez del nombre **Gōryū**.
- ❖ No consume acción.
- ❖ El usuario posee su acción defensiva.

術



Nigeru (逃げる, Huir)

Rango: D

Alcance: Usuario

Tipo: Suplementario

Sellos: No

Chakra: 0 CH

CD: 0 Rondas

Requisitos: Rango D (Desbloqueada)

Nigeru permite abandonar un combate empezado.

Efectos: Permite **huir del combate** utilizando un teleport si se cumplen las siguientes condiciones:

- ❖ El usuario posee el **50% de VIT o menos**. Puede aplicarse **50 CH** para aumentar a **75% de VIT**.
- ❖ Existen **6 casillas** entre el usuario y los oponentes.

Notas:

- ❖ Puede utilizarse ***Huir** en vez del nombre **Nigeru**.
- ❖ No consume acción.
- ❖ La casilla donde se encuentran los jugadores no se tiene en consideración para el requisito de huida.